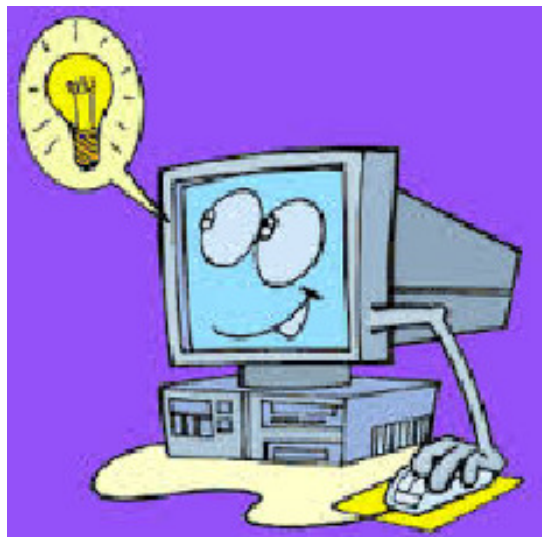


ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER

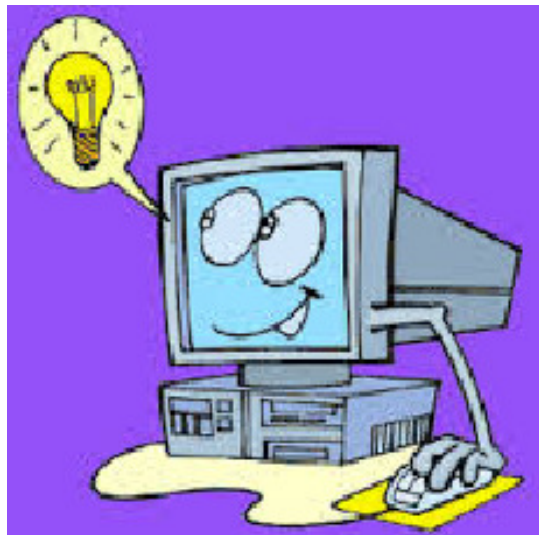


**ALFABETIZAÇÃO ALIADA À TECNOLOGIA:
UMA PROPOSTA DE SUCESSO**

IVINHEMA-MS

MARÇO/2013

ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER



ALFABETIZAÇÃO ALIADA À TECNOLOGIA: UMA PROPOSTA DE SUCESSO.

Projeto a ser desenvolvido durante os meses de março a novembro do ano letivo de 2013 pela professora do 1º ano A do Ensino Fundamental: Ivone Aparecida Zulim, com a colaboração da professora gerenciadora de tecnologias: Ticyara Halik Smanioto Vicente; coordenadoras de área - Língua Portuguesa: Silene Aparecida dos Santos – Matemática: Maria Lúcia Lopes Silva.

IVINHEMA-MS

MARÇO/2013

SUMÁRIO

I – IDENTIFICAÇÃO.....	4
II – JUSTIFICATIVA.....	4
III – OBJETIVOS.....	5
3.1 – OBJETIVO GERAL.....	5
3.2 – OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	5
IV – CONTEÚDOS.....	5
V – METODOLOGIA.....	5
VI – ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS.....	6
VII – BIBLIOGRAFIA.....	12

I – IDENTIFICAÇÃO

Título do Projeto: “Alfabetização aliada à tecnologia: uma proposta de sucesso”

Instituição: Escola Estadual Senador Filinto Muller

Município: Ivinhema – MS

Período de realização: março a novembro de 2013.

Público Alvo: Educandos do 1º ano A do Ensino Fundamental

Coordenadoras do Projeto: Ticyara Halik Smanioto Vicente – PROGETEC e Ivone Aparecida Zulim – professora do 1º ano A EF.

Colaboradores: Maria Lucia Lopes Silva - Coordenadora de Área de Matemática e Silene Aparecida dos Santos - Coordenadora de Área de Língua Portuguesa.

Turno: Matutino.

Turma/ano: 1º ano A Ensino Fundamental

II – JUSTIFICATIVA

Os estudantes do primeiro ano do ensino fundamental estão vivenciando a descoberta da leitura, da escrita e do sistema de numeração, assim é importante proporcionar a estas crianças situações diferenciadas de aprendizagem que estimulem e intensifiquem este processo.

Diante desta necessidade, os jogos são uma alternativa interessante e estimulante de trabalho na construção do conhecimento, pois, segundo São Paulo (2008), os educandos são instigados a “tomar decisões no momento da escolha de uma jogada, levantar hipóteses que deverão ser testadas durante o jogo, argumentar na troca de informações e principalmente desenvolver habilidades de observação, concentração e generalização”.

Brincar, jogar, através destas ações, as crianças aprendem muitos conhecimento relevantes, atitudes, hábitos, como persistência para conseguirem seus objetivos; superação de limites, de desafios e para resolverem conflitos; seleção e testagem de estratégias, para aplicarem a situações diferenciadas; cooperação com seus colegas, parceiros e oponentes; respeito opiniões e a regras (SOZIM).

Para proporcionar às crianças estes momentos lúdicos de aprendizagem, a professora do primeiro ano juntamente com a progetec irá selecionar jogos que possam contribuir para o processo de ensino e

aprendizagem, direcionando o uso do computador com objetivos definidos e que abrangem tanto os componentes curriculares como as competências e habilidades da referida turma.

III – OBJETIVOS

3.1 - OBJETIVO GERAL

Proporcionar situações diferenciadas de aprendizagem da leitura, da escrita e do sistema de numeração através de recursos tecnológicos e midiáticos, bem como aprimorar o contato do educando com estes recursos.

3.2 – OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer as letras do alfabeto e seus sons.
- Conhecer números e quantidades.
- Associar letras e sons.
- Identificar letras e palavras.
- Conseguir abrir o site ou software da atividade.
- Aprimorar a coordenação motora.

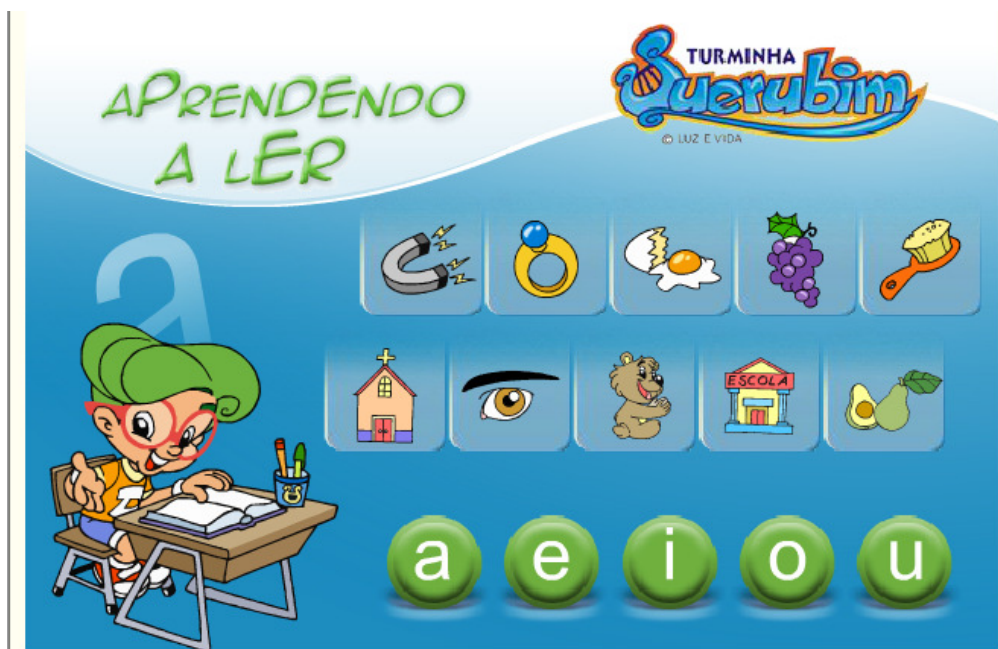
IV – CONTEÚDOS

- Números e quantidades.
- Letras e sons.
- Formação de palavras.

V – METODOLOGIA

Durante os horários de atendimento com a professora Ivone (1º ano A) durante os meses de março a setembro, escolheremos os jogos, tanto de Língua Portuguesa quanto de Matemática, que contemplem os conteúdos do Referencial Curricular e que correspondem ao desenvolvimento da classe que podem ser trabalhados quantas vezes forem necessárias a fim de atingir os objetivos propostos. As atividades selecionadas para a quinzena serão citadas nos planejamentos da professora e a mesma irá agendar as aulas na STE.

VI – ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS



<http://www.turminhaquerubim.com.br/showjogo.php?jogo=2>



<http://www.smartkids.com.br/conteudo/jogos-educativos/alfabeto/alfabeto-em-flash.swf>



<http://www.bebele.com.br/>



<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=24>



http://www.edukbr.com.br/bubu_dada/duda/brincar_com_as_letras/brincar_com_as_letras.asp



http://www.edukbr.com.br/bubu_dada/duda/numeros/numeros.asp

RECONHECER

Reconhecer quantos são os elementos e clicar sobre o numeral correspondente.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

http://www.edukbr.com.br/bubu_dada/duda/numeros/numeros.asp

Ligar

Ligar as figuras e os números iguais.



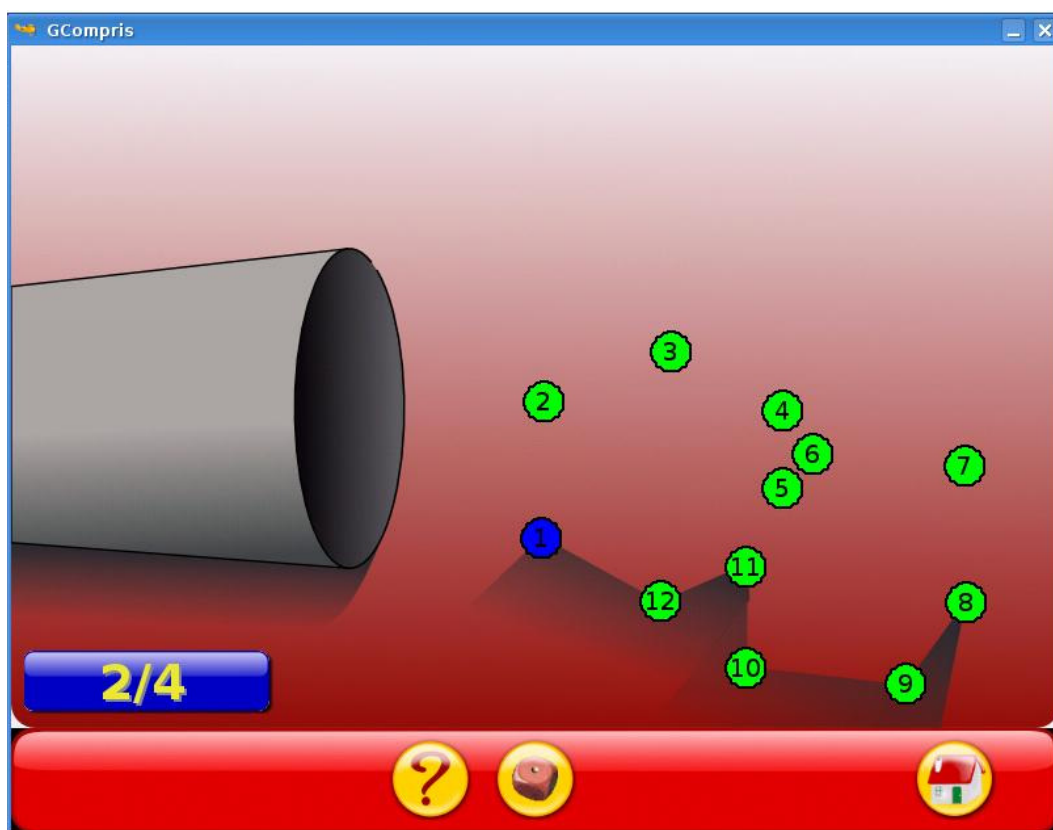
1
3
4

Confirmar

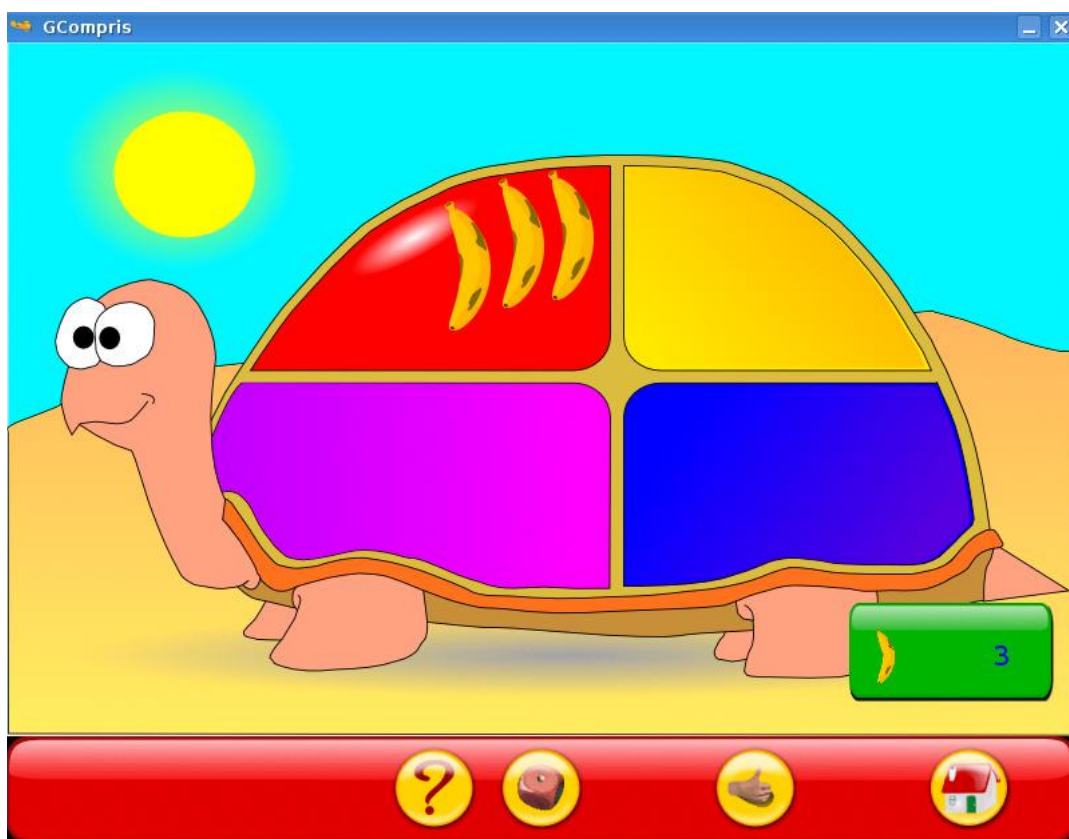
http://www.edukbr.com.br/bubu_dada/duda/numeros/numeros.asp



Software GCompris – Atividade: Números em Ordem



Software GCompris – Atividade: Ligue os Pontos



Software GCompris – Atividade: Conte os itens



<http://www.escolagames.com.br/jogos/euSeiContar/>

VII – BIBLIOGRAFIA

SOZIM, Mirian Martins. Et al. Alfabetização e letramento – uma possibilidade de intervenção. Disponível em <
<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/conexao/article/viewFile/3807/2691>>. Acesso em março de 2013.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. Oficina de Experiências Matemáticas Ciclos I e II. São Paulo. 2008. Disponível em <
http://cenp.edunet.sp.gov.br/escola_integral/2007/arquivos/experienciasmatematicasII.pdf>. Acesso em março de 2013.